

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi begitu dikenal dalam bidang perfilman, terutama dunia anak-anak. Penggunaan animasi sendiri sudah banyak diterapkan tidak hanya di dunia hiburan seperti pembuatan film dan game, tetapi juga mencakup desain web, dunia pendidikan, serta media promosi. Untuk di dunia perfilman, animasi dapat ditemukan dengan berbagai bentuk, animasi 2 dimensi, animasi 3 dimensi, serta berbagai teknik animasi yang lain, seperti *motion graphic*, *frame per frame*, *stop motion*, dan lain-lain.

Film adalah salah satu media komunikasi modern dan efektif sebagai penyampaian informasi atau pesan yang baik dan benar, dengan didukungnya cerita yang menarik, suara yang jernih, gambar yang jelas, dan video dengan resolusi tinggi, serta proses editing film yang akan sangat membantu untuk membuat film menjadi lebih nyata dalam mewujudkan maksud dan tujuan film yang akan dibuat.

Pada masa sekarang animasi dan *live shot* sudah banyak dipadukan, seperti efek CGI pada film-film *Hollywood*, dan sebagian film di Indonesia. Dengan animasi, pembuatan karakter, latar lingkungan, dan efek-efek yang unik akan lebih mudah dibuat dibandingkan dengan versi *live shot*, seperti karakter elf, orc, dan liliput didalam film yang bertemakan fantasi, atau robot-robot raksasa dan monster-monster di bertema film *sci-fi*.

Film-film tersebut dianggap berhasil menciptakan suatu suasana atau peristiwa yang tidak mungkin dilakukan hanya dengan teknik film *live shot* dengan perpaduan *live shot* dan animasi komputer, maka imajinasi dan keinginan pembuat film dapat diwujudkan.

Berdasarkan fenomena tersebut, maka peneliti tertarik membuat film animasi 2 dimensi yang digabungkan dengan *live shot*. Film animasi yang akan dibuat oleh peneliti adalah Film animasi pendek yang bertemakan Fantasi. Mengingat tema fantasi adalah tema yang sangat mudah diterima oleh anak-anak dan bahkan sebagian besar kalangan masyarakat. Film yang bertemakan fantasi menyuguhkan kepada penontonnya dunia yang benar-benar berbeda dari dunia nyata, dunia yang penuh dengan imajinasi, dan keunikan. Hasil dari film animasi tersebut akan dituangkan dalam bentuk tugas akhir dengan judul "Pembuatan Animasi "Getting Up" dengan Menggunakan Penggabungan Animasi 2 Dimensi dan *Live Shot*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang perlu diselesaikan yaitu, bagaimana membuat dan menggabungkan film animasi 2 Dimensi dan *Live shot* yang berjudul "Getting Up" ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah pada penelitian adalah sebagai berikut:

1. Proses penganimasian dan pembuatan objek animasi menggunakan *software* Adobe Photoshop CS6.
2. Pengeditan video *live shot* menggunakan *software* Adobe After Effect CS6.
3. Pengeditan dan input audio dari film menggunakan Adobe Audition CS6.
4. Film tersebut berdurasi 5 menit atau 300 detik.
5. Teknik yang digunakan dalam animasi 2 Dimensi adalah teknik *frame per frame*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat film animasi pendek "Getting Up" yang digabungkan dengan video *live shot*.
2. Pembuatan film pendek "Getting Up" dengan mengangkat cerita tentang semangat pantang menyerah.
3. Menjadikan pembuat film pendek ini lebih tahu dan mengerti akan struktur dan lebih mengerti dunia film animasi.
4. Berharap kepada penikmat karya dapat sama-sama belajar mengenai teknik-teknik pembuatan film animasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendapatkan pembelajaran serta pengetahuan baru dalam menerapkan ilmu yang didapat selama menempuh studi di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Mampu menimbang kemampuan, dan sebagai tahap mengembangkan diri dalam proses pembuatan film animasi ini.
3. Mengetahui batas kemampuan diri dalam bidang multimedia.
4. Memberikan informasi dan berbagi ilmu tentang struktur pembuatan film animasi.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa metode guna mendapatkan data yang diperlukan. Adapun metode-metode tersebut antara lain :

1. Pengumpulan Data

a. Metode Studi Pustaka

Peneliti melakukan studi dengan membaca buku, jurnal, dan lain-lain, guna mendapatkan dasar-dasar teoritis dalam pembuatan film animasi 2 dimensi dan film *live shot*, serta melakukan studi dengan melihat referensi yang terdapat di *internet*.

b. Metode Observasi

Dalam metode observasi, peneliti melakukan survey dan hunting dalam menentukan tempat-tempat untuk proses pengambilan video sebagai background video *live shot*.

2. Analisis

a. Analisis Referensi film

Dalam analisis referensi film ini peneliti mengambil beberapa referensi berupa ide cerita, pergerakan animasi, anatomi tubuh, sudut pandang kamera yang akan diterapkan pada film.

b. Analisis kebutuhan

Dalam pembuatan film pendek ini peneliti menentukan kebutuhan-kebutuhan apa saja yang diperlukan dan yang terlibat untuk pembuatan film. Baik dari kebutuhan fungsional, kebutuhan non fungsional, kebutuhan *hardware*, kebutuhan *software*, dan kebutuhan *brainware*.

3. Perancangan

Metode perancangan yang digunakan merupakan tahapan pertama dalam pembuatan film animasi ini yaitu tahap pra produksi. Pada tahapan ini dilakukan persiapan yang dibutuhkan untuk pembuatan film meliputi menentukan ide konsep hingga pembuatan *storyboard*.

4. Pengembangan

Metode pengembangan yang dilakukan merupakan tahap kedua dan ketiga dalam pembuatan film animasi, yaitu produksi dan pasca produksi. Tahapan ini dilakukan pengimplementasian bahan-bahan dan data-data yang telah dikumpulkan pada tahap pra produksi, diawali dengan pengumpulan bahan, pengambilan gambar, pembuatan objek animasi yang akan digerakkan, dilanjutkan dengan pengeditan dan penggabungan antara video dengan animasi, kemudian pada tahapan terakhir pra produksi, dilakukan pembuatan suara, *input sound* hingga tahap *finishing* dan *rendering*.

5. Pengetesan dan Survey Kelayakan

Pada tahap ini dilakukan pengecekan kesalahan dan kejanggalan pada animasi, serta penyesuaian konsep, apakah sesuai dengan perancangan di *storyboard*, *storyline*, *script*, dan semua efek yang sudah disusun, apabila dari semua pengecekan masih ada yang kurang atau tidak sesuai, maka akan diproses ulang kembali.

Pada tahap ini juga dilakukan survey terhadap kelayakan film yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan meliputi film yang dibuat kepada koresponden survey, yang bertujuan untuk mengetahui apakah masih ada kekurangan dari film yang dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi terdiri dari lima bab, antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penulisan, sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II berisi tentang konsep dasar teori-teori yang akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan penelitian

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III berisi analisis film animasi yang dibuat, identifikasi masalah serta kelayakan film animasi yang dibuat, serta tinjauan umum tentang film "*Getting Up*".

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisikan penguraian perancangan film animasi 2 dimensi dan video *live shot*, serta implementasinya

BAB V PENUTUP

Bab V berisikan tentang kesimpulan dan saran dari hasil analisis dan perancangan film animasi.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi referensi-referensi yang digunakan dalam pembuatan film animasi

LAMPIRAN

Lampiran berisi berkas – berkas yang diperlukan dalam pembuatan film animasi

